

TURBO TOURNAMENT

Mit

CONSTRUCTION KIT

PC & KOMPATIBLE
Spielanleitung

Codemasters

EPILEPSIE-WARNUNG

ACHTUNG: VOR GERBRAUCH DES VIDEOSPIEL- SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch bei solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilipsie leiden, so fragen Sie ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen-oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.



* Bewahren Sie Ihre Disketten sorgfältig in ihrer Orginalverpackung an einem trockenen Ort auf (nicht in direktem Sonnenlicht oder Regen).

* Schalten Sie NIE Ihren Computer EIN oder AUS, wenn eine Diskette im Laufwerk ist.

* Lassen Sie Ihre Disketten schreibgeschützt.

* Legen Sie die Disketten nicht in die Nähe eines magnetischen Feldes (z.B. auf den Fernseher oder in die Nähe von Lautsprechern.)



Das Kopieren von kommerziellen Spielen wie diesem ist ein Vergehen gegen das Copyright und daher eine kriminelle Handlung. Das Gleiche gilt für die Benutzung und den Besitz von kopierten Spielen. Kopieren von Spielen und Weitergeben der Kopien kann mit bis zu 10 Jahren Gefängnis bestraft werden.

Betrachten Sie ein kopiertes Spiel als Diebesgut.

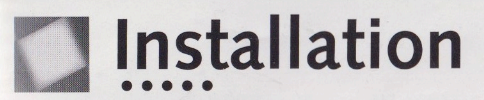
Sollten Sie jemanden kennen, der Spiele kopiert, rufen Sie bitte ELSPA CRIME UNIT (Einheit für Verbrechensbekämpfung) unter der folgenden Nummer an:

+44 1386 833810   Man wird sich über Ihren Anruf freuen.
(Nur englische Ansprechpartner)



Inhalt

THE ORIGINAL
MicroMachines™
SCALE MINIATURES
2
TURBO TOURNAMENT™



Installation

Installation der Diskettenversion

Dieses Spiel muß auf Ihrer Festplatte installiert werden. Legen Sie bitte Diskette 1 in Ihr Diskettenlaufwerk ein. Wählen Sie dieses Laufwerk, indem Sie **A:** oder **B:** eingeben und (ENTER) drücken. Geben Sie **INSTALL** (ENTER) dann ein. Das Spiel beginnt nun mit der Installation. Befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm, und legen Sie die entsprechende Diskette ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Installation der CD ROM-Version

Legen Sie Ihre CD ins Laufwerk ein und schließen Sie die Klappe. Warten Sie einige Sekunden, damit das Laufwerk initialisiert werden kann. Geben Sie dann **D:** ein, und drücken Sie die (ENTER) -Taste, wenn D Ihr CD-Laufwerk ist. Geben Sie nun **INSTALL** (ENTER) ein, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Auswahl Ihrer Soundkarte

Ist Ihr Spiel auf Ihrer Festplatte installiert, wählen Sie das "**MM2**"-Verzeichnis: Geben Sie zum Beispiel erst **CD\MM2** (ENTER) und dann **SOUND** (ENTER) ein. Dieses Dienstprogramm ermöglicht es Ihnen, die Soundkarte zu wählen, die auf Ihrem Computer installiert ist. Haben Sie keine Soundkarte, können Sie die PC-Lautsprecher auswählen. Möchten Sie den vollen Effekt des Spiels erleben, empfehlen wir Ihnen wärmstens, daß Sie sich eine Soundkarte zulegen. Befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihre Soundkarte zu wählen.

Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten, vergewissern Sie sich, daß Sie im Micro Machines 2 - Verzeichnis sind. Geben Sie erst **CD\MM2** (ENTER) und dann einfach **MM2** ein, und drücken Sie erneut die ENTER - Taste.
Das Spiel wird geladen, und ab geht's!



Fehlersuche

Stammspieler von Computerspielen werden wissen, daß beim Versuch, Spiele richtig funktionieren zu lassen, eine große Anzahl von Schwierigkeiten auftreten können. Obwohl wir uns jegliche Mühe gegeben haben, das Installieren und Starten des Spiels so problemlos wie möglich zu machen, kann es doch sein, daß aufgrund der besonderen Konfiguration oder Einstellungen Ihres PCs Probleme auftreten.

• Speicherplatzprobleme

Micro Machines 2 sollte problemlos auf einem 4MB-PC laufen. Vergewissern Sie sich, daß Sie keine unnötigen Programme während des Bootens laden. Mit dem DOS-Befehl **MEM** können Sie herausfinden, wie Ihr Speicherplatz genutzt wird. Im Idealfall sollte die *Micro Machines 2*-Einrichtung Ihre Soundkarte und, falls Sie eins haben, Ihr CD ROM-Laufwerk einrichten und nichts weiter. DOS 6 hat ein sehr nützliches Boot-Menü-System, das Ihnen erlaubt, beim Booten Ihres PCs ein Setup-Menü zu schaffen.
Haben Sie 4MB oder mehr Speicherplatz, und gibt es trotzdem Probleme, *Micro Machines 2* zu starten, liegt das höchstwahrscheinlich daran, daß Sie SMARTDRV geladen haben, was bis zu einem MB einnehmen kann. Um dies zu verhindern, benutzen Sie **EDIT \AUTOEXEC.BAT** und suchen Sie die Zeile, die das Wort **SMARTDRV** enthält. Fügen Sie davor **REM** ein. Wenn Sie jetzt erneut booten, wird SMARTDRV nicht geladen. Haben Sie genug gespielt, können Sie **REM** wieder löschen.
Wenn Farbstörungen auftreten oder das Spiel zu langsam läuft, obwohl Ihr Gerät es eigentlich fehlerfrei abspielen sollte, könnte dies an **EMM386** oder **QEMM** liegen. *Micro Machines 2* hat seinen eigenen Speicherverwalter, daher brauchen **EMM386** oder **QEMM** nicht geladen zu werden. Um diese Speicherverwalter auszuschalten, geben Sie **EDIT \CONFIG.SYS** ein, suchen Sie die Zeile, mit der **EMM386** oder **QEMM** geladen wird, und geben Sie am Anfang dieser Zeile **REM** ein. Wenn Sie jetzt Ihr System neu booten, werden keine Speicherverwalter geladen. Hinterher können Sie den REM-Befehl wieder löschen.

• Soundprobleme

Wenn das Spiel funktioniert, Sie aber keinen Ton haben, ist irgend etwas mit Ihrer Soundkarten-Einstellung nicht in Ordnung. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Soundkarte nicht mit anderen Karten, die Sie auf Ihrem Rechner installiert haben, in Konflikt gerät. Am besten ist es jedoch, wenn Sie keine andere Karte initialisieren, während Sie *Micro Machines 2* spielen, da dies das Spiel stören könnte. Hier gilt dasselbe: Richten Sie beim Booten nur die Soundkarte ein.

Die Hilfe-Datei

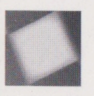
Weitere Informationen darüber, wie Sie Ihr System richtig konfigurieren, finden Sie in der Hilfe-Datei auf der Diskette. Wechseln Sie zum MM2-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, und geben Sie **HELP** ein. Die Befehle könnten z.B. folgendermaßen aussehen: Geben Sie **C:** (**ENTER**), dann **CD \MM2** (Enter) und schließlich **HELP** (Enter) ein.

Probleme mit Disketten oder CD-ROMs

Wenn Sie das gesamte zur Verfügung stehende Informationsmaterial durchgelesen haben und trotzdem noch Schwierigkeiten mit Ihren Disketten oder Ihrer CD-ROM haben oder glauben, daß damit etwas nicht in Ordnung ist, rufen Sie +44 1926 814132 (Nur englische Ansprechpartner) an, und fragen Sie nach unserer Abteilung für technische Unterstützung (Technical Support Department), oder schreiben Sie an die angegebene Adresse. Geben Sie bitte die folgenden Informationen zu Ihrem PC an:

* eine genaue Beschreibung des Problems. Sollte es wiederholt auftreten, teilen Sie uns mit, unter welchen Umständen dies geschieht.
* Ihre PC-Marke (Dell, Compaq, Gateway, IBM, etc.)
* Ihren Rechnertyp (386, 486, Pentium, etc.)
* Ihre Rechnergeschwindigkeit (25 MHz, 33 MHz, etc.)
* Ihre DOS-Version. Geben Sie ein: **VER** (ENTER), um das herauszufinden (5.1, 6.2, etc.)
* den Inhalt Ihrer CONFIG.SYS -Datei. Geben Sie dafür ein: **TYPE CONFIG.SYS** (ENTER).
* den Inhalt Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei. Geben Sie dafür ein: **TYPE AUTOEXEC.BAT** (ENTER).
* die Marke und das Modell Ihres CD ROM Laufwerks (z.B. Panasonic 562)
* Ihren freien Speicherplatz, bevor Sie versuchen, das Spiel zu starten. Geben Sie **MEM /C /P** ein, um das herauszufinden.
* die Biosversion und das Biosdatum. Diese Informationen erscheinen auf dem Bildschirm, kurz nachdem Sie den Computer eingeschaltet haben. (z.B. AMIBIOS, 1992)

MM2PC Technical Support, Codemasters Ltd, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, CV33 OSH., GB.



Spielstart

Wenn Sie das erste Mal spielen, können Sie sich aussuchen, mit welcher Bildschirmgröße Sie das Spiel betreiben wollen. Der Computer überprüft eigenständig Ihr Gerät, wobei der Cursor automatisch die empfohlene Einstellung markiert. Wenn Sie diese Einstellung verwenden wollen, drücken Sie einfach (Enter). Weitere Informationen finden Sie unter "Der Optionsbildschirm - Bildschirmgröße ändern". Danach erscheint das Hauptmenü mit weiteren Menüs und Spieloptionen.

Treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten markieren und mit (**ENTER**) auswählen.

1 Player (1 Spieler)	CHALLENGE (HERAUSFORDERUNG), HEAD TO HEAD (ZWEIKAMPF), SUPER LEAGUE (SUPERLIGA), TIME TRIAL (ZEITFAHREN)
2 Player	SINGLE RACE (EINZELRENNEN), TOURNAMENTS (WETTKÄMPFE), TIME TRIAL
3 Player	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
4 Player	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
4 Player Teams (4 Spieler-Teams)	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
Party Play (Gruppenspiel)	KNOCKOUT (K.O.-WETTKAMPF)
Options (Optionen)	VIEW STATS (STATISTIK AUFRUFEN), CD MUSIC ON/OFF (CD-MUSIK EIN/AUS), CHANGE SCREEN SIZE (BILDSCHIRMGRÖSSE ÄNDERN)
Construction Kit (Konstruktionsset)	DESIGN (ENTWERFEN), BUILD YOUR OWN TRACKS (EIGENE STRECKEN BAUEN)

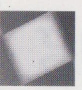


Festlegung der Spielsteuerung

Es stehen verschiedene Steuerungskonfigurationen zur Verfügung, wodurch bis zu 4 Spieler gleichzeitig am selben Gerät fahren können. Wählen Sie zwischen folgenden Optionen:

Spieler	1	2	3	4
Bei 1 Spieler	Joypad			
	Tastatur			
Bei 2 Spielern	Joypad	Joypad		
	Joypad	Tastatur		
	Tastatur	Tastatur		
Bei 3 Spielern	Joypad	Joypad	Tastatur	
	Joypad	Tastatur	Tastatur	
	Tastatur	Tastatur	Tastatur	
Bei 4 Spielern	Joypad	Joypad	Tastatur	Tastatur
	Joypad	Tastatur	Tastatur	Tastatur

Die Tastatur kann also gleichzeitig von einem, zwei oder drei Spielern benutzt werden, während bis zu zwei Spieler ein Joypad verwenden können. Die einfache Steuerung von *Micro Machines* ermöglicht so vielen Spielern am selben Gerät ein Maximum an Spielspaß.



Festlegung der Spielsteuerung

• Tastaturkonflikte

Es gibt viele verschiedene PC-Tastaturen, jede mit einer begrenzten Anzahl von Tasten, die gleichzeitig benutzt werden können. Einige Tastenkombinationen erkennt Ihre Tastatur jedoch nicht, was dann zu einem Tastaturkonflikt führt. Dies bedeutet, daß die Steuerung mit diesen Tasten unmöglich ist und Ihr Fahrzeug außer Kontrolle gerät! Um diesem Problem entgegenzuwirken, haben wir zwei verschiedene Tastenbefehle zur Auswahl gegeben, zwischen denen Sie wählen können, wenn mehr als ein Spieler die Tastatur verwenden soll. Welche Tastenbefehle funktionieren, finden Sie nur durch Ausprobieren heraus.

Wenn Sie zu zweit die Tastatur bedienen und einer von Ihnen das Gefühl hat, daß seine Befehle vom Computer nicht angenommen werden, sollten Sie das Spiel abbrechen und die andere Tastaturmöglichkeit wählen.

Aus diesen Gründen kann es bei manchen Tastaturen sein, daß nicht drei Spieler gleichzeitig die Tastatur benutzen können.

• Automatische Beschleunigung

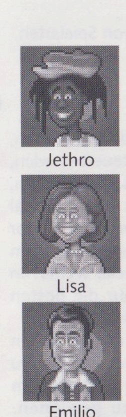
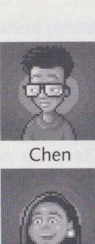
Wenn drei Spieler die Tastatur verwenden, können nicht alle ihr Fahrzeug komplett steuern, da die Tastatur nicht 12 Tasten auf einmal verarbeiten kann. Dafür haben wir die automatische Beschleunigung eingeführt. Ihr Wagen beschleunigt dabei ständig, ohne daß Sie eine Taste drücken müssen! Wenn Sie langsamer fahren wollen, können Sie Ihre Bremsen einsetzen. Wenn Sie zu viert spielen und einer von Ihnen ein Joypad benutzt, befindet er sich ebenfalls im Automatik-Modus, um gleiche Chancen für alle zu gewährleisten.

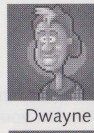


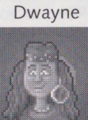
● ALS NÄCHSTES wählen Sie einen Fahrer...

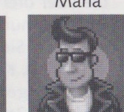
Schalten Sie mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** zwischen den 16 Fahrern hin und her, und drücken Sie (**ENTER**) zum Auswählen. Deren verschiedene Stile und Fahrtechniken kommen nur zum Tragen, wenn Ihre Gegner vom Computer gesteuert werden, nicht wenn Sie selbst sie lenken, daher können Sie einfach den Fahrer wählen, der Sie am meisten anspricht.

Danach haben Sie die Möglichkeit, den Namen des Fahrers durch Ihren eigenen zu ersetzen. Das ist mit Sicherheit eine gute Idee. Spielen Sie immer mit demselben Fahrer, damit Ihnen alle statistischen Werte korrekt angerechnet werden - siehe **Options**.





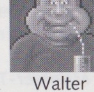


Jethro Chen Dwayne Maria

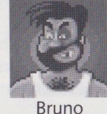
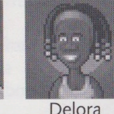
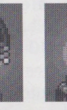
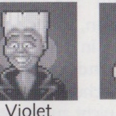
Lisa Sue Lee Edina Spider



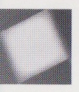


Emilio Davey Jeremy Walter


Bruno Delora Violet Cherry



Auswahl des Spieltyps

Sie können zwischen einer ganzen Reihe von Spielarten wählen:

• Challenge

Sie treten in einem Rennen gegen drei andere Fahrer an, die über drei Runden vom Computer gesteuert werden. Falls Sie nur den dritten oder vierten Platz erreichen, verlieren Sie ein Leben und müssen es noch einmal versuchen. Kommen Sie dagegen als Erster oder Zweiter ins Ziel, gehen Sie in einem neuen Fahrzeug zum nächsten Rennen auf einer anderen Strecke weiter. In diesem Spiel gibt es 25 Rennen, und nur die besten Spieler können Challenge-Champion werden.

Sie können Extraleben einstreichen, wenn es Ihnen gelingt, dreimal hintereinander als Erster ins Ziel zu kommen. Daraufhin erhalten Sie die Chance, im Monster-Truck-Bonusspiel ein Leben zu gewinnen. Sammeln Sie dazu die angegebene Zahl von Fahrzeugen, bevor die Zeit abläuft.

Wenn Sie in den ersten 10 Levels eine außergewöhnlich gute Rundenzeit fahren können, sind Sie ein automatischer Sieger ("Auto Winner") und brauchen das Rennen nicht zu beenden.

• Head to Head

Sie fahren auf denselben 25 Strecken wie beim Challenge-Spiel, treten diesmal aber nur gegen einen anderen Fahrer an, der vom Computer gesteuert wird. Um das Rennen zu gewinnen, müssen Sie Ihren Konkurrenten überholen. Jedesmal wenn es Ihnen gelingt, über den Bildschirmrand hinauszufahren, erhält der Spieler, der auf der Strecke am weitesten vorangekommen ist, einen BONUS-Punkt. Eine der farbigen Lampen in der oberen linken Bildschirmecke nimmt daraufhin die Farbe des BONUS-Gewinners an. Wer alle acht Lampen oder nach 3 Runden die meisten Lampen aufleuchten läßt, ist Sieger dieses Wettkampfes. Wenn Sie verlieren, büßen Sie ein Leben ein und müssen es noch einmal versuchen. Gewinnen Sie dagegen, gehen Sie zum nächsten Rennen gegen einen neuen, härteren Gegner weiter.

• Super League

Es gibt vier Rennklassen. Sie beginnen in der untersten, der vierten (Tut uns ja leid!). Jede Saison besteht aus vier Rennen zu je drei Runden gegen die anderen Spieler in Ihrer Rennklasse, die vom Computer gesteuert werden. Nach jedem Rennen erhalten Sie Punkte entsprechend Ihrer Schlußposition:

4 Punkte für den ersten Platz
3 Punkte für den zweiten Platz
2 Punkte für den dritten Platz
1 Punkt für den vierten Platz

Am Ende der Saison steigen die Spieler mit den meisten Punkten in die nächsthöhere Rennklasse auf, während die Spieler mit der niedrigsten Punktzahl um eine Klasse absteigen.
Können Sie sich an die Spitze der ersten Rennklasse setzen? Wie viele (oder wenige) Saisons brauchen Sie, um das zu erreichen?

• Time Trials

Zuerst wählen Sie die Strecke. Gehen Sie mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** durch die einzelnen Rennstrecken, und drücken Sie (**ENTER**), wenn die gewünschte Strecke erscheint.
Wählen Sie als nächstes die Anzahl der Runden für jedes Rennen, 1 oder 3.
Das Rennen beginnt, und damit fahren Sie allein gegen die Uhr. Ihre aktuelle Zeit wird auf dem Bildschirm angezeigt, daneben der bisherige Rekord für das jeweilige Rennen. Durch Übung werden Sie zum Meister, und selbst erstaunliche Rekorde können gebrochen werden!
Einige Zeitfahren-Rennen haben einen "Shadow Racer" (Schattenrennwagen), damit Sie immer wieder fahren und Ihr Ergebnis mit der bis dahin besten Zeit vergleichen können, um sich zu verbessern und Ihre Leistung zu steigern. Der Schatten folgt der Fahrspur des besten Fahrers in diesem Durchgang für die aktuelle Strecke. Dies muß nicht unbedingt die beste aller gefahrenen Zeiten sein, da die Schattenbewegungen nur innerhalb desselben Spieldurchgangs aufgezeichnet werden.
Falls Ihnen bei einem Rekordversuch ein Fehler unterläuft und Sie das Spiel abbrechen wollen, drücken Sie **F1** und anschließend die **ESCAPE**-Taste.



Auswahl des Spieltyps

• Single Race

Zuerst wählen Sie die Strecke. Gehen Sie mit den Pfeiltasten LINKS und RECHTS durch die einzelnen Rennstrecken, und drücken Sie (**ENTER**), wenn die gewünschte Strecke erscheint.
Das Rennen besteht aus einer Reihe von Runden, nach deren Ende ein Wagen (oder Team) einen BONUS gewinnt. Zu Beginn jedes Rennens befinden sich die Wagen in der Bildschirmmitte. Im Verlauf des Fahrt entfernen sie sich dann weiter voneinander. Wenn ein Wagen über den Bildschirmrand hinausfährt, wird er für diese Runde disqualifiziert, es sei denn, er fährt weiter vorn als alle anderen (bzw. der andere) Wagen. Sobald nur noch ein Fahrzeug (oder Team) im Rennen ist, endet die Runde.
Für jedes Fahrzeug (oder Team) erscheint auf dem Bildschirm eine eigene Statuslampe, die sich nach jeder Bonusrunde verändert, entsprechend der Schlußposition im Rennen. Je nach Anzahl der Spieler funktionieren diese Lampen unterschiedlich:

Anzahl der Spieler	**Lampen verändern sich für Schlußposition**			
	1.	**2.**	**3.**	**4.**
2 Spieler	+1	-1		
3 Spieler	+1		-1	
4 Spieler	+2	+1	-1	-2
4 Spieler-Teams	+1	-1		

• Das Rennen ist vorbei wenn...

2 Spieler ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt oder ein Spieler nach 3 Runden mehr Lampen in seiner Farbe hat als alle anderen. Besteht nach 3 Runden ein Gleichstand, dann gibt es ein Entscheidungsrennen, bei dem der nächste Punkt den Sieger bestimmt.

3 Spieler ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt.

4 Spieler ein Fahrzeug alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt. Um die oberste Lampe für sich aufleuchten zu lassen, müssen Sie Erster werden - der zweite Platz reicht nicht!

4 Spieler-Teams ein Team alle Lampen in seiner Farbe aufleuchten läßt.





Auswahl des Spieltyps

• TOURNAMENTS

Wählen Sie den Wettkampftyp.

Wettkämpfe	Thema
ROOKIE RACES	Anfängerrennen
MEGA MIX	Verschiedene Fahrzeuge
PRO TOURNAMENT	Einige der schnellsten und schwierigsten Strecken - für Profis

In jedem Wettkampf müssen Sie eine festgelegte Zahl von Rennen des entsprechenden Typs absolvieren. Für alle Rennen gelten die Regeln des "Single Race" (Einzelrennen). Wettkampfsieger ist, wer als erster drei Rennen für sich entscheiden kann.

• KNOCKOUT

Wählen Sie zuerst die Anzahl der Spieler, zwischen 4 und 16, und dann die Fahrer. Der Wettkampf findet über 2 bis 4 Runden statt, je nach Anzahl der Spieler. Zu Beginn jeder Runde können Sie Ihre Rennstrecke wählen. Zuerst wählen Sie die Strecke. Gehen Sie mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** durch die einzelnen Rennstrecken, und drücken Sie (**ENTER**), wenn die gewünschte Strecke erscheint.

Das Spiel besteht aus einer Serie von Rennen, in denen jeweils zwei Fahrer gegeneinander antreten, genau wie beim Einzelrennen (Single Race). Der Sieger geht zur nächsten Runde weiter, der Verlierer scheidet aus.



Der Optionsbildschirm

• View Stats (Statistik aufrufen)

Wählen Sie die Statistik-Option, um einen Überblick über die Leistung aller Fahrer zu bekommen. Mit den Pfeiltasten OBEN und UNTEN gehen Sie von einem Fahrer zum nächsten. Auf dem Bildschirm erscheinen jeweils die statistischen Werte des momentan markierten Fahrers. Dabei sehen Sie die Anzahl der bisher von diesem Fahrer beim Zeitfahren (Time Trials) erreichten Rundenrekorde (Lap Records), die in der 1-Spieler-Herausforderung (Challenge) abgeschlossenen Rennen, die im 1-Spieler-Zweikampf (Head to Head) absolvierten Rennen sowie die höchste Rennklasse (Division), die in der Superliga (Super League) für 1 Spieler in der kürzesten Zeit erreicht wurde. Denken Sie bitte daran, daß alle erreichten Leistungen verlorengehen, wenn Sie den Namen eines Spielers ändern. Die statistischen Werte für die Zeitfahrten (Time Trials) können Sie jedoch wieder aufrufen, indem Sie erneut den ursprünglichen Namen einsetzen.

Drücken Sie **ENTER**, um diesen Bildschirm zu verlassen.

• CD Music On/Off

(CD-Musik Ein/Aus)

Mit dieser Option schalten Sie die CD-Musik während der Rennen ein oder aus. * Nur in der CD-Version

• Change Screen Size

(Bildschirmgröße ändern)

Der Computer kann die Grafiken auf dem Bildschirm bis zu 60 Mal (60 Einzelbilder) pro Sekunde abbilden. Je größer die Bildschirmfläche im Spiel, desto mehr Informationen muß Ihr PC verarbeiten, um jede neue Grafik aufzubauen. Das Programm überprüft Ihren PC, um zu berechnen, wie viele Einzelbilder pro Sekunde es bei den verschiedenen Bildschirmgrößen erstellen kann. Der Cursor erscheint dann neben der empfohlenen Option. Die Informationen zur Bildaufbaurate werden neben jeder Bildschirmgröße angezeigt. Je höher, desto besser.

Es empfiehlt sich, das größtmögliche Bildschirmformat für den schnellsten Bildschirmaufbau zu wählen. Wenn Sie eine langsamere Einzelbildrate wählen (z.B. 15/Sekunde), laufen die Grafiken weniger flüssig. Die Spielgeschwindigkeit bleibt jedoch immer gleich, egal welche Bildaufbaurate Sie wählen.



Spezialfunktionen

Pause

Sie können das Spiel jederzeit unterbrechen, indem Sie **F1** drücken. Betätigen Sie zum Fortfahren erneut **F1**.

Schnelle Starts

Beim Start jedes Rennens hören Sie drei Signale, von denen das dritte einen höheren Ton hat. Die Wagen dürfen erst beim Ertönen des dritten Signals starten. Sie können jedoch Ihren Motor schon vorheizen lassen, indem Sie den Beschleunigerknopf drücken. Allerdings müssen Sie dabei vorsichtig sein. Wenn Sie den Motor zu sehr aufheulen lassen, drehen die Räder bei Rennbeginn durch, und Sie haben einen langsamen Start. Wenn Sie dagegen zu spät beschleunigen, reicht der "Kick" möglicherweise nicht aus.

Punkte...

Nach jedem Rennen bei Spielen mit 2, 3 oder 4 Personen werden den Fahrern entsprechend ihrer Rennposition Punkte gutgeschrieben.

Für jeden Spieldurchlauf wird die Gesamtpunktzahl jedes Fahrers errechnet und die Anzahl seiner gefahrenen Rennen aufgezeichnet. Auf diese Art können Sie eine beliebige Kombination von 2-, 3- und 4-Spieler-Rennen wählen, und solange jeder Spieler die gleiche Anzahl von Rennen absolviert, können Sie genau ablesen, wer insgesamt am besten abgeschnitten hat.

	1.	**2.**	**3.**	**4.**
2 Spieler	30	0		
3 Spieler	30	15	0	
4 Spieler	30	20	10	0
4 Spieler-Teams	30+30	0+0		



Inhalt

Das Konstruktionsset (Construction Kit)

Nachdem Sie das Konstruktionsset gewählt haben, stehen Ihnen vier Optionen zur Verfügung. Markieren Sie Ihre Wahl bitte mit den Pfeiltasten, und bestätigen Sie mit **(ENTER).**



Race (Rennen)	Rennen auf einer selbst entworfenen Strecke
Edit (Editieren)	Ändern Sie Ihre selbst entworfene Strecke
New (Neu)	Entwerfen Sie eine ganz neue Strecke
Quit (Beenden)	Beenden und zurück zum Hauptmenü



Das Konstruktionsset

• Race (Rennen)

Nachdem Sie die Option **RACE** gewählt haben, werden Sie gefragt, wie viele Spieler am Rennen teilnehmen sollen. Legen Sie die Zahl mit den Pfeiltasten fest, und bestätigen Sie mit (**ENTER**). Danach werden Sie aufgefordert, die Spielsteuerung und die Fahrer zu wählen.

Nun sehen Sie eine Minikarte der Strecke. Mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** gehen Sie durch die einzelnen Strecken. Drücken Sie (**ENTER**), wenn der gewünschte Kurs erscheint.

Sie können das Spiel als Einzelrennen (Single Race) oder Zeitfahren (Time Trial) absolvieren.

Im Konstruktionsset gibt es keine computergesteuerten Fahrer.

• Edit (Editieren)

Nach Wahl der Option **EDIT** werden Sie aufgefordert, die Strecke zu wählen, die Sie verändern möchten. Entscheiden Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten, und bestätigen Sie mit (**ENTER**).

Course Name: (Streckenname)	Geben Sie der Strecke einen neuen Namen.
Course Layout: (Streckenverlauf)	Editieren Sie den Verlauf der Strecke.
Course Graphics: (Streckengrafik)	Editieren Sie die Grafik für die Strecke.
Vehicle Graphics: (Fahrzeuggrafik)	Editieren/verändern Sie das Aussehen Ihrer Rennfahrzeuge.
Attributes: (Eigenschaften)	Ändern Sie verschiedene Aspekte des Rennens, z.B. die Geschwindigkeit.
Test Course: (Streckentest)	Probieren Sie Ihre neue Strecke aus.
Disc Options: (Diskettenoptionen)	Sichern, laden und exportieren Sie neue Strecken.
Main Menu: (Hauptmenü)	Beenden und zurück zum Hauptmenü des Konstruktionssets.



• Course Name (Streckenname)

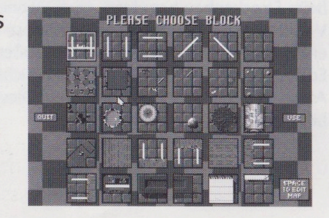
Geben Sie einen Namen für Ihre Strecke ein. Er darf bis zu 16 Buchstaben lang sein.

• Course Layout (Streckenverlauf)

Nach Wahl dieser Option erscheint ein Bildschirm aus 30 großen Quadraten (Blöcken). Jeder Block enthält einen Streckenabschnitt, den Sie für Ihre Konstruktion verwenden können, von Rampen bis zu Schokoriegeln.

• Einen Block wählen

Ziehen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten auf das gewünschte Quadrat, und drücken Sie (**ENTER**). Sie können auch die **MAUS** benutzen und den **LINKEN MAUSKNOPF** drücken, um ein Quadrat zu wählen.



• Blöcke in die Strecke einsetzen

Drücken Sie die **LEERTASTE** oder den **RECHTEN MAUSKNOPF**, um vom Blockauswahlschirm zum Streckenverlaufsbildschirm zu wechseln.
Mit den Pfeiltasten oder der **MAUS** bewegen Sie den gewählten Block im Spielbereich. Sobald er an der gewünschten Stelle ist, drücken Sie (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF**. Damit wird der Block an der entsprechenden Stelle eingesetzt.
ANMERKUNG: Alle Strecken brauchen eine **START-/ZIELLINIE.** Die Strecke darf sich nicht überkreuzen und muß fortlaufend ohne Lücken gebaut werden, abgesehen von Sprüngen. Ansonsten gibt es jedoch keinerlei Einschränkungen für den Entwurf Ihrer Strecken.
Wenn Ihre Strecke fertig ist, gehen Sie zum Blockauswahlschirm zurück, ziehen Sie den Cursor auf den USE-Knopf (Benutzen), und drücken Sie (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF.** Sie können die Veränderungen, die Sie vorgenommen haben, auch wieder rückgängig machen, indem Sie den QUIT-Knopf (Beenden) drücken.
Damit kehren Sie zum Haupteditierbildschirm zurück.



Das Konstruktionsset

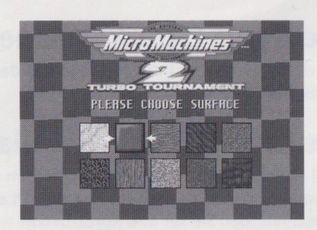
Course Graphics (Streckengrafik)

Nach Wahl dieser Option werden Sie gefragt, welchen Grafikbereich Sie editieren möchten.

Change Surface (Streckenbelag ändern)
Wählen Sie zwischen verschiedenen Streckenbelägen.
Redraw Blocks (Blöcke nachzeichnen)
Editieren Sie die Blockgrafiken.
Change Floor (Untergrund verändern)
Wählen Sie zwischen verschiedenen Fußbodenbelägen.
Exit (Verlassen)
Zurück zum Haupteditierbildschirm.

CHANGE SURFACE (STRECKENBELAG ÄNDERN)

Mit dieser Option können Sie bestimmen, auf welchem Belag Sie das Rennen austragen möchten, z.B. Gras oder Sand. Wählen Sie den Belag mit den Pfeiltasten, und bestätigen Sie mit (**ENTER**).



REDRAW BLOCKS (BLÖCKE NACHZEICHNEN)

Mit dieser Option können Sie die Grafikblöcke, die Sie beim Streckenbau benutzen, nach eigenen Vorstellungen gestalten. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein Bildschirm mit einem großen Editierungsquadrat, einem kleineren Sichtfeld und einer Auswahl von Farben und Optionen. Diese Elemente bilden ein einfaches Malprogramm.



Auswahl der Grafik zum Editieren

Ziehen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten oder der **MAUS** auf einen der Pfeile unter der Farbpalette, und drücken Sie (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF**, um ihn zu wählen. Damit scrollen Sie durch die verschiedenen Grafiken, die Sie editieren können.

Editieren der Grafik

Nachdem Sie sich entschieden haben, welche Grafik Sie editieren möchten, müssen Sie bestimmen, was genau Sie damit tun wollen.

Sämtliche Blöcke haben Orientierungslinien. Diese Linien können vom Block weder entfernt, noch hinzugefügt werden, da sie festlegen, wie sich dieser Block auf das Gameplay auswirkt, d.h. ob Sie springen, hüpfen oder anhalten und wie die Strecke verläuft. Diese Orientierungslinien müssen Sie also einhalten. Die Funktion des Blocks ändert sich nicht, wenn Sie ihn neu zeichnen, nur sein Aussehen. Die Orientierungslinien erscheinen ausschließlich während des Editierens und sind im Spiel selbst nicht zu sehen.

Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die **MAUS**, um den Cursor über den Bildschirm zu bewegen, und (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF**, um Ihre Wahl zu treffen oder zu malen.

Wenn Sie fertig sind, wählen Sie den USE-Knopf, um Ihre Arbeit zu sichern, oder QUIT, um alle Änderungen rückgängig zu machen.

CHANGE FLOOR (UNTERGRUND VERÄNDERN)

Mit dieser Option können Sie festlegen, über welche Art von Untergrund das Rennen gehen soll, also Linoleum, Wasser usw. Markieren Sie den gewünschten Untergrund, und bestätigen Sie mit (**ENTER**).

EXIT (VERLASSEN)

Damit kehren Sie zum Haupteditierbildschirm zurück.



Das Konstruktionsset

Vehicle Graphics (Fahrzeuggrafik)

Wenn Sie eine ganz neue Strecke entwerfen und diese Option zum ersten Mal wählen, können Sie hier entscheiden, in welchem Fahrzeug Sie das Rennen absolvieren wollen. Markieren Sie das gewünschte Fahrzeug mit den Pfeiltasten, und drücken Sie anschließend (**ENTER**).
Falls Sie eine bereits bestehende Strecke editieren, werden Sie nach Wahl dieser Option gefragt, ob Sie das momentane Fahrzeug editieren oder ein neues wählen möchten. Markieren Sie die gewünschte Option mit den Pfeiltasten, und wählen Sie sie mit (**ENTER**).
Sobald Sie ein Fahrzeug für das Rennen ausgewählt haben, kommen Sie zum Editierbildschirm. Wenn Sie das Fahrzeug nicht verändern möchten, ziehen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten oder der MAUS auf den USE-Knopf, und drücken Sie (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF.**
Wollen Sie das Fahrzeug dagegen verändern, ziehen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten oder der **MAUS** auf die Farbpalette, wählen Sie eine Farbe, indem Sie (**ENTER**) oder den **LINKEN MAUSKNOPF** drücken, und zeichnen Sie los. Das Fahrzeug wird über die Mittelachse gespiegelt. Was Sie auf der linken Seite malen, erscheint also auch auf der rechten. Im kleineren Fenster auf der rechten Seite dreht sich Ihr Fahrzeug, damit Sie es von allen Seiten betrachten können.
Wenn Sie fertig sind, sichern Sie Ihre Zeichnung mit dem USE-Knopf, oder machen Sie durch QUIT alle Änderungen wieder rückgängig.



Attributes (Eigenschaften)

Nach Wahl dieser Option werden Sie gefragt, welche Elemente des Spiels Sie verändern möchten. Sie können 4 Aspekte ändern. Markieren Sie die Optionen mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN,** und ändern Sie sie mit Hilfe der Pfeiltasten **RECHTS** und **LINKS.**

Top Speed (Höchstgeschwindigkeit)
Acceleration (Beschleunigung)
Grip (Bodenhaftung)
Weather (Wetter)



● TOP SPEED (HÖCHSTGESCHWINDIGKEIT)

Legen Sie eine Höchstgeschwindigkeit zwischen 50 und 200 mph (Meilen pro Stunde) fest.
ANMERKUNG: Für Sprünge brauchen Sie eine hohe Geschwindigkeit, sonst schaffen Sie sie nicht.

● ACCELERATION (BESCHLEUNIGUNG)

Diese Option bestimmt, wie schnell Sie die Höchstgeschwindigkeit erreichen. Der Wert liegt zwischen 1 und 9, wobei 9 die höchste Beschleunigung ist.
ANMERKUNG: Für Sprünge brauchen Sie eine gute Beschleunigung, sonst schaffen Sie sie nicht.

● GRIP (BODENHAFTUNG)

Diese Option legt fest, wie sicher Ihr Fahrzeug in den Kurven liegt und wie gut die Reifen haften. Der Wert liegt zwischen 1 und 9, wobei 9 die höchste Bodenhaftung ist.

● WEATHER (WETTER)

Mit dieser Option können Sie jeder Strecke bestimmte Wetterverhältnisse zuordnen. Es gibt 4 verschiedene Wetterbedingungen:

Normal	Keine Auswirkung auf das Fahrverhalten.
Icy (Eisglätte)	Wirkt sich auf Beschleunigung und Bodenhaftung aus.
Windy (Windig)	Wirkt sich auf Höchstgeschwindigkeit und Lenkung aus.
Stormy (Stürmisch)	Wirkt sich auf Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung aus.

Um dieses Menü zu verlassen, drücken Sie (Enter).



Das Konstruktionsset

• Test Course (Streckentest)

Nach Wahl dieser Option überprüft der Computer die Strecke, um festzustellen, ob sie zulässig ist oder nicht.

Eine zulässige Strecke muß eine Start-/Ziellinie haben, darf sich nirgendwo überschneiden und außer Sprüngen keine Lücken haben.

Falls es ein Problem gibt, macht der Computer Sie darauf aufmerksam und zeigt Ihnen auf dem Streckenverlaufsbildschirm den unzulässigen Block. Sie müssen die Strecke dann an dieser Stelle neu editieren, damit sie zulässig ist.

Wenn Ihre Strecke den Test besteht, erfahren Sie die Länge des Rennkurses und werden dann gebeten, die Spielsteuerung zu wählen.

Dann geht es in Ihrem Fahrzeug auf die Strecke. Sie haben 3 Runden Zeit, die Strecke zu testen, können diese Fahrt allerdings jederzeit abbrechen, indem Sie **F1** drücken und dann die **ESCAPE**-Taste betätigen.

• Disc Options (Diskettenoptionen)

Nach Wahl dieser Option sehen Sie 6 Optionen. Markieren Sie die gewünschte mit den Pfeiltasten, und bestätigen Sie mit (**ENTER**).

Load Course (Strecke laden)
Save Current Course (Aktuelle Strecke sichern)
Delete Course (Strecke löschen)
Install Course (Strecke installieren)
Export Course (Strecke exportieren)

• LOAD COURSE (STRECKE LADEN)

Mit dieser Option können Sie eine andere Strecke laden. Wählen Sie die gewünschte Strecke mit den Pfeiltasten, und bestätigen Sie mit (**ENTER**). Der Computer fragt Sie dann, ob Sie das, was Sie gerade tun, sichern wollen. Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** die Antwort YES (Ja) oder NO (Nein), und drücken Sie dann (**ENTER**).
Die von Ihnen gewählte Strecke wird nun geladen, und Sie kehren zum Menü der Diskettenoptionen zurück.



• SAVE CURRENT COURSE (AKTUELLE STRECKE SICHERN)

Mit dieser Option können Sie die Strecke sichern, an der Sie gerade arbeiten. Haben Sie diese Strecke schon vorher gesichert oder editieren Sie eine bestehende Strecke, dann werden Sie gefragt, ob Sie die ältere Version wirklich überschreiben wollen. Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** die Antwort YES (Ja) oder NO (Nein), und bestätigen Sie mit (**ENTER**).
Die Strecke wird nun gesichert, und Sie kehren zum Menü der Diskettenoptionen zurück.

• DELETE COURSE (STRECKE LÖSCHEN)

Mit dieser Option können Sie jede beliebige Strecke löschen. Wählen Sie mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** die Strecke, die gelöscht werden soll, und drücken Sie (**ENTER**). Sie werden dann gebeten, Ihre Wahl zu bestätigen. Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** die Antwort YES (Ja) oder NO (Nein), und bestätigen Sie mit (**ENTER**).
Die Strecke wird dann endgültig gelöscht, und Sie kehren zum Menü der Diskettenoptionen zurück.

• INSTALL TRACK (STRECKE INSTALLIEREN)

Mit dieser Option können Sie Strecken installieren, die auf einem anderen Gerät erstellt wurden. Sie werden gebeten, das Laufwerk einzugeben, auf dem die Strecken gespeichert sind. Normalerweise ist dies **A:** oder **B:**. Geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein, um das Laufwerk zu wählen. Der Computer sucht dann im Laufwerk nach Dateien, die er erkennt.
Wenn der Computer Strecken findet, werden diese nacheinander mit einer Minikarte auf dem Bildschirm gezeigt. Sie werden jeweils gefragt, ob Sie die momentane Strecke installieren möchten. Markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** die Antwort YES (Ja), NO (Nein) oder QUIT (Beenden), und bestätigen Sie mit (**ENTER**).
Wenn Sie NO antworten, geht der Computer zur nächsten Strecke über, falls es eine weitere gibt.
Wenn Sie QUIT wählen, bricht der Computer die Suche ab, und Sie kehren zum Menü der Diskettenoptionen zurück.



Das Konstruktionsset

• EXPORT TRACK (STRECKE EXPORTIEREN)

Mit Hilfe dieser Option können Sie Ihre Strecken auf Diskette sichern, um sie zu einem Freund oder einer Freundin mitzunehmen und dort damit zu spielen. Vielleicht ist auch eine Zeitschrift an Ihrer Strecke interessiert, um sie auf einer Gratis- Diskette zu veröffentlichen. Wählen Sie die Strecke, die Sie exportieren möchten, indem Sie sie mit den Pfeiltasten markieren und (**ENTER**) drücken. Sie werden dann gefragt, in welchem Laufwerk Sie die Strecke speichern möchten. Normalerweise wird dazu **A:** oder **B:** benutzt. Geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein, um das Laufwerk festzulegen. Der Computer überträgt dann die Strecke in das gewünschte Laufwerk.

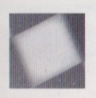
ANMERKUNG: Es muß sich eine formatierte Diskette im Laufwerk befinden, zu dem Sie die Strecken exportieren wollen, also Laufwerk **A:** oder **B:**. Auf der Diskette muß genügend Platz sein und sie darf nicht schreibgeschützt sein. In Ihrem DOS-Handbuch können Sie nachschlagen, wie Sie eine Diskette formatieren.

• New (Neu)

Wenn Sie diese Option wählen, sehen Sie den Haupteditierbildschirm. Viel Spaß!

• Quit (Beenden)

Nach Wahl dieser Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.



PREISAUSSCHREIBEN

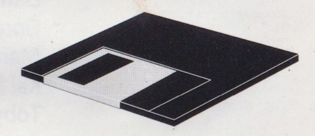
Codemasters™

Wenn Sie Ihre Strecke entworfen haben, schicken Sie sie doch an CODEMASTERS. Wir testen alle Strecken, und die besten werden für zukünftige Strecken-Datendisketten und aktualisierte Versionen verwendet.



Wir brauchen von Ihnen lediglich eine Diskette mit der Strecke. Schreiben Sie Ihren Namen und Ihre Adresse dazu, und schicken Sie uns auch ein Paßfoto, das wir auf der Datendiskette abdrucken können, wenn Ihre Strecke gewählt wird. Die Gewinner werden benachrichtigt. Alle siegreichen Streckendesigner erhalten als Preis ein GRATIS-Exemplar der Datendiskette oder der aktualisierten Spielversion.

Datendiskette



Um für die Datendiskette berücksichtigt zu werden, müssen Ihre Einsendungen bis spätestens 15. September 1995 bei uns eintreffen. Aber auch danach sollten Sie uns ruhig Ihre Entwürfe schicken. Wer weiß, vielleicht veröffentlichen wir weitere Datendisketten.

Track Designs, Codemasters Ltd, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, CV33 OSH, GB

Credits

MICRO MACHINES 2 WURDE MIT VIEL LIEBE FÜR SIE HERGESTELLT VON:

Progammierung	- Andy Fussey Peter Williamson Jon Menzies
Grafik	- Paul Adams Gary Kennedy Darren Yeomans Gordon Hargreaves Mark Neesam Kal Karmoun Toby Eglesfield
Musik & Effekte	- Tim Bartlett
Werbetexter	- Jason Walker
Projektmanager	- Richard Darling
Vepackungsdesign	- David Alcock Liz Darling
Produktion	- Pat Stanley



Anmerkung

Codemasters gewährt bestimmte begrenzte Garantien in bezug auf Software und Softwaredatenträger. Codemasters lehnt jede Verantwortung für indirekte Schäden, Folge- oder Sonderschäden ab.

Begrenzte Garantie

Ihre gesetzlichen Rechte werden dadurch nicht eingeschränkt.

Codemasters gewährt dem Käufer eine Garantie von 90 Tagen für Material- und Herstellungsfehler an den Datenträgern, auf denen die Softwareprogramme aufgezeichnet sind. Fehlerhafte Datenträger werden innerhalb dieser Zeit ersetzt, wenn das Produkt mit einer Beschreibung der Fehler, der Rückadresse und dem Kassenzettel per Einschreiben an Codemasters geschickt wird.
Diese Garantie gilt weder für Datenträger, die beschädigt oder falsch benutzt wurden, noch für die Softwareprogramme selbst, die geliefert werden, "wie sie sind".

3.5 ZOLL DISKVERSION CODESEITE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																

1079



Deutsch